／エニックス／2月10日発売／¥5900

ドラゴンクエスト

DRAGON QUEST

I・II・IIIを徹底比較する。

ドラクエIIIの発売が目前にせまってきた。いよいよ、自分の手でプレイすることができるかと思うと、夜も眠れない読者もいるのではないだろうか。それにしても、ここまで発売前から異常な盛りあがりを見せたゲームが、未だかつてあっただろうか？　空前のブームを巻きおこした、前作以上である。今号までに、多くの情報を誌面で伝えてきたので、ドラクエIIIの全体像らしきものを、つかんでもらえたと思う。そこで今回は、今までの情報を整理して、あらゆる角度からドラクエシリーズ3作を比較してみたいと思う。





ドラクエのあゆみは、FCにおけるRPGのあゆみ。シリーズ最新作"そして伝説へ…"は、その名の通りに、伝説的なゲームになりそうな予感！



比較することによってドラクエIIIをあらためて知る!!

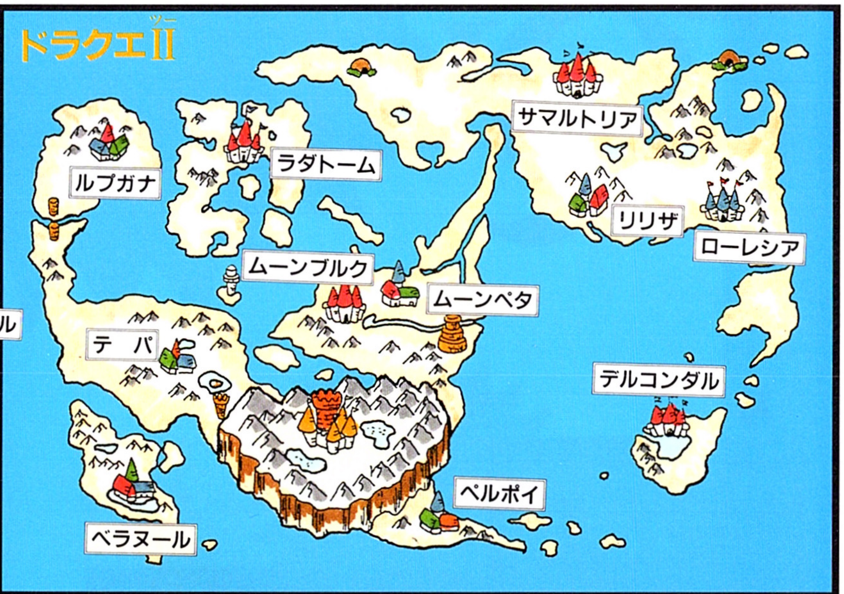
発売直前

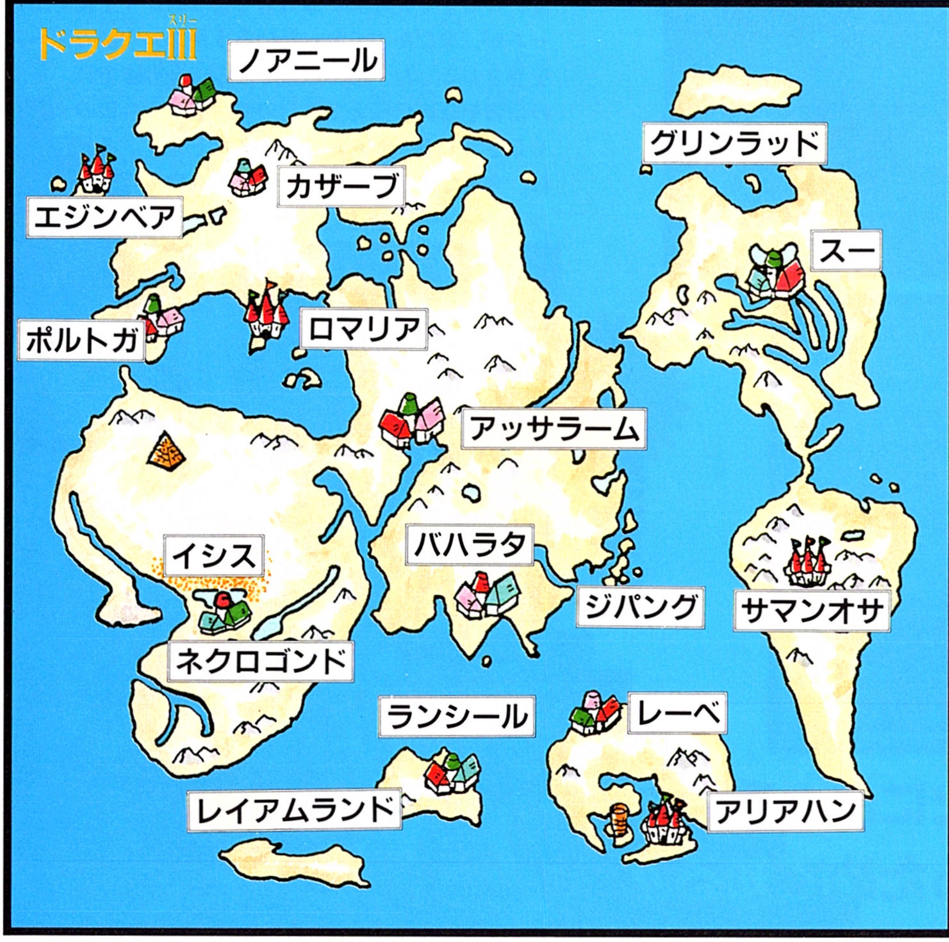


Ⅰの4倍以上の広さをもちⅡよりもさらに広大な世界が待ち受けているのだ！

ドラクエⅠの舞台は、アレフガルド大陸のみ。それも、城や町、ほこら、洞窟を合わせて12ヵ所しかない、シンプルな世界だった。Ⅱになると、マップの広さは4倍以上になり、アレフガルドは全世界の一部分となってしまった。しかも、城や町、ほこら、洞窟の他、新たに塔が加わり、それらの数は全部で30以上にもなった。Ⅲでは、マップ自体の広さはⅡと変わらないものの、有効陸地面積が広がり、冒険の舞台がさらに広大なものとなった。そのうえ、城や町、ほこら、洞窟、塔などは、全部で70以上もあるのだ。









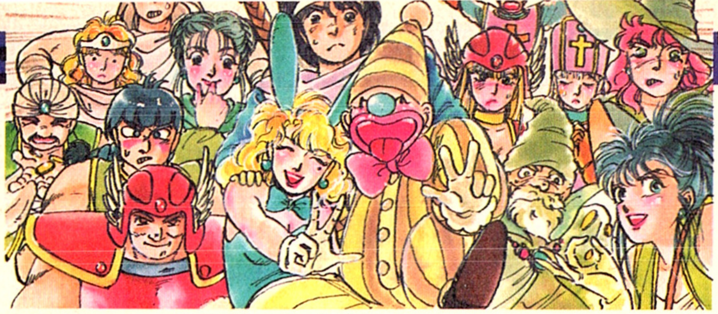
陸地はすべて、どこかでつながっている。だから、どこへ行くにも、歩いて行けるのである



船を使わなくては行けない所ができたので、広い海を航海できるようになり、少しは移動が楽になった。



船もモチロン使えるのだが、今回は陸地があまりにも広いので、空を飛べるようになった。川だろうが、高い山脈だろうがひとっ飛びで飛び越えられるんだ。ただ、どうやって空を飛ぶのかは未だにナゾである



ドラゴンクエストI・II・III

仲間が増えることによってオモシロさが増していく！

旅は道づれ、長い道のり仲間がいるにこしたことはない。仲間が増えれば増えるほど、ゲームがオモシロクなってるみたいだぞ！

ドラクエI　RPG入門篇あくまでもシンプルに主人公ひとり

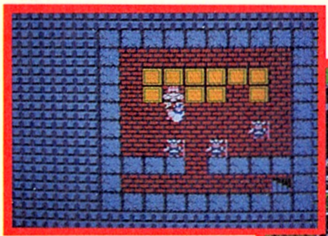
主人公となる勇者は、最初から最後までひとりきりで冒険をしたものだ。途中、ローラ姫を救い出すと、たしかにふたりにはなるのだけど、別に戦いの手助けをしてくれるワケではなかったし、王様の所に連れ帰った後は、またひとりになってしまった。とにかく、ひとりで、すべての役割をまかなわなくてはならなかったのだ。そのため、複雑なコマンド選びもなく、ごくシンプルなつくりだった。



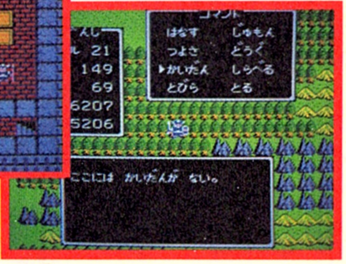
旅立ってから、目的を達成するまで、仲間が加わることはなかった



勇者が死んでしまえばそれっきり。王様の所からやり直すハメに



王女を救い出さなければ、クリアーできない、とゆーこともなかった。



コマンド選択の画面も、シンプルそのものだ。RPGの入門篇と言われるだけのことはある

ドラクエII　パーティープレイの楽しさを初めて知りました

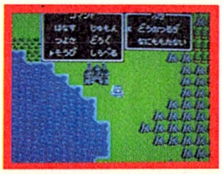
勇者は城を出てから仲間を見つけ出して、3人のパーティーを組んで冒険をした。ただし、仲間を選ぶことはできなかったし、パーティーを組まないと、先へ進むこともできなかったのだ。少しだけ、それぞれに役割が分担されてもいた。



まずは、王子を見つけ出して、仲間に加えなくてはサマルトリアの地よりも、先に進むことができない



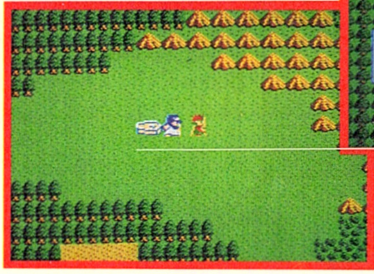
さらに、王女を仲間にして、ようやく、ムーンブルクの地を後にできる。



城を出る時はひとりだが、旅の途中で王子と王女を見つけなくてはいけない



ひとつのアクションに対して、コマンド選択が複雑になってきた

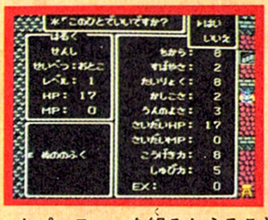


パーティーを組めば、たとえ誰かが死んでしまっても、ひとりでも生き残っていれば、旅を続けることができた。死んだ仲間を生き返らせることも可能

ドラクエIII　自由なパーティー編成でゲームの世界がさらに広がる

主人公が勇者なのは、相変らずだが、それ以外では、かなり自由な部分が多くなった。まず、4人までなら何人でパーティーを組んでもイイのだ。つまり、勇者ひとりでも、勇者＋3人のパーティーでもクリアーできることには変わりないってこと。そして、パーティーを組むにしても、連れていく仲間を、それぞれ特徴をもった7種類の職業から選ぶことができるんだ。そのうえ、男か女かも選べるので、結局14人のキャラクターの中から、好きな仲間を選んで連れていけるワケ。ただ、それぞれのキャラで、完全に役割が分担されたので、パーティーの組合わせによってゲームの進行がまるで違ってしまう。おまけに、ゲームの途中で、何度でもパーティーを組みかえることができるし、仲間を転職させることもできる。だから、ゲームの世界がかなり広がって、いろんな楽しみ方ができるようになったんだ。

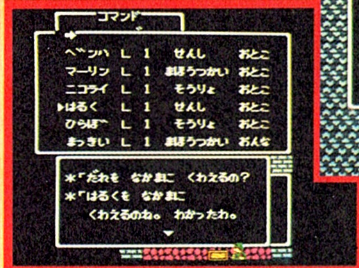




転職を繰り返せば、スーパーマンも夢じゃない

町でパーティーを組んでから、旅に出ることになる。つまり、最初から最後まで、仲間とともに冒険ができる





最初にパーティーを組む時は、賢者を選ぶことはできない。旅の途中で転職方法を見つけるしかないのだ。

名前をつけて、職業と性別を選べば、自分のオリジナルキャラを12人まで登録しておけるぞ



登録さえしておけば、いつでも好きな時に組みかえることができる



ドラクエシリーズはFCにおけるRPGのテキストだ

ドラクエによって初めてRPGを知り、ドラクエⅡでオモシロサを知った。はたして、Ⅲがボクたちに教えてくれるのは、何なのだろう。

ドラクエⅠ RPG入門用だからあくまでもわかりやすかった

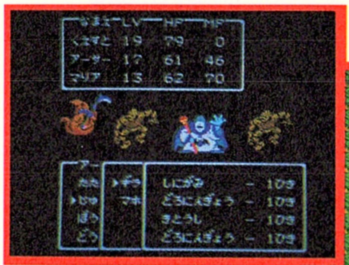
ドラゴンクエストは、FC初の本格的RPGだった。ほとんどRPGの入門用として作られていたから、こった設定や要素はひとつもなかったと言える。あくまでも、基本を学ぶために、最低限の材料しか使わずに、最高のモノに仕上げられていたんだ。だから、RPG初心者のボクたちも、あそこまで楽しめたんじゃないかな。いきなり、設定が複雑なRPGなんかやらされてたりしたら、きっとRPGをキライになっちゃってたと思うよ。その点では、ドラクエがあったから、今のRPGブームがあるとも言えるね。



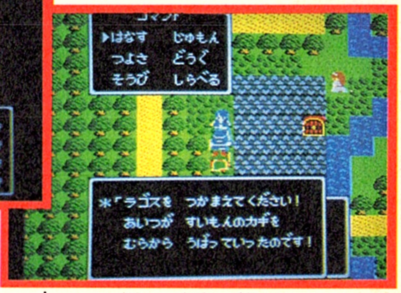


それまでRPGをやったことがない人でも、じゅうぶん楽しむことができた。ドラクエでRPGファンになった人も多い

ドラクエⅡ 少しだけマニアックに、だけど、よりオモシロク



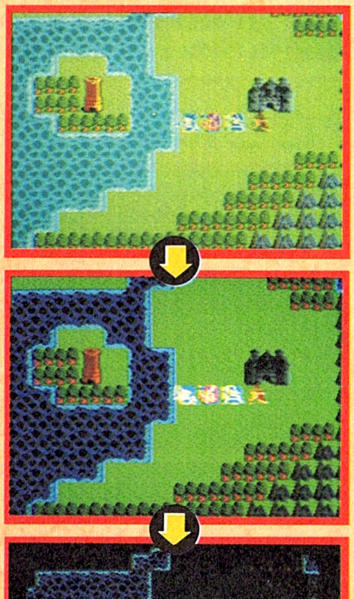
ドラクエシリーズをやることによって、ボクたちはRPGを少しずつ学んできたんじゃないかな



マニアックなつくりながら、それが苦にならないほどオモシロかったのも確かだ

ちょっとばかりマニアックなつくりだったんじゃないかな。でも、あまりそんな気がしなかったのは、ドラクエでRPGの基本をマスターしてたからだと思う。それに、あまり大きな違いもなかったしね。確かに、フォーメーションプレイになったりしたけど、これは、新しく設定が加わったワケじゃないだろ。前にもあったものが、発展したカタチなんだよ。それにしても、あらためて思うんだけど、手を加えた部分が決してマイナスに作用してないんだね。これじゃあ、オモシロクなるはずだよな。

ドラクエⅢ ゲームの世界がまた一歩現実の世界に近づいた





町の中の様子は、昼と夜では大きく違う。夜になると、ほとんどの店は閉まってしまう。開いているのは、教会と宿屋と…

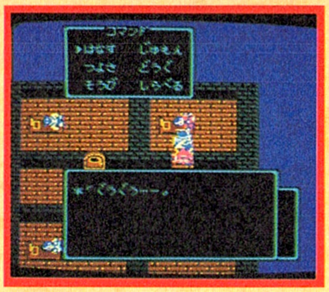


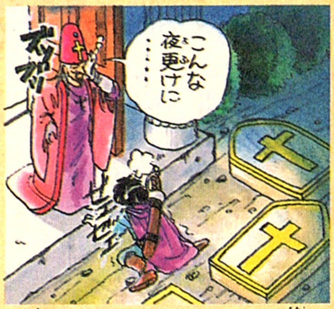
町の中においては、人々の動きや、交わす会話さえも、昼と夜では変わってしまうのだ。パーティーの歩く歩数によって時は流れる

夜になってから、町の外に出てみると、そこは怪物たちの天下だ

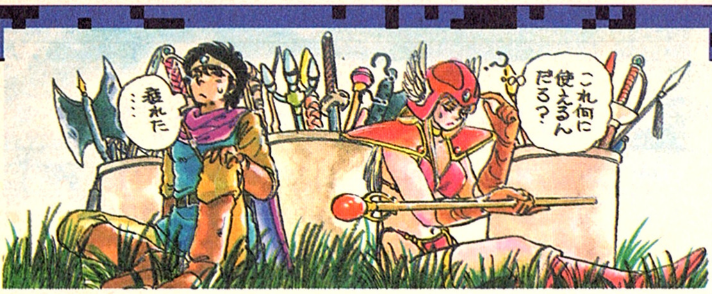


宿屋の2階には、夜になるとたくさんの人が泊まりに来る。それだけ、もらえる情報も増えるとゆーことだ





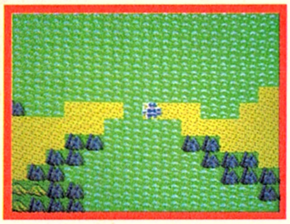
今までにはなかった、まったく新しい要素として、時間の流れが加わった。朝・昼・夜と、時の流れによって、状況やグラフィックが刻々と変化していくんだ。ゲームの中の世界が、まるで現実の世界のように感じられるじゃないか！　まぁ、いくら時の流れで状況が変わると言っても、昼は今までと変わんないワケで、やっぱり大きな違いは夜じゃないかな。ホント、昼とはまるっきり違うみたいだよ。まるで、ふたつのゲーム世界が同居してるって感じ。なんか、ドラクエってRPGのテキストみたい。いつも新しいコトを教えてくれるんだもん。



アイテムの数が増えるほどゲームは楽しくなってゆく!!

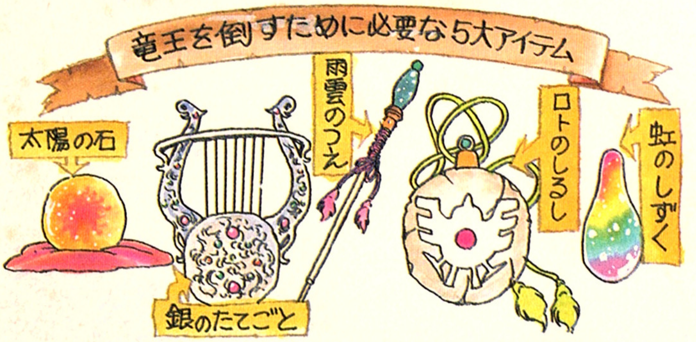
あの敵にはこの武器、ここではこのアイテム…どれを使うかで旅の様子は一変!
売ったり、買ったりのかけひきで、お買物能力もためされてしまう。

ドラクエI 持てるアイテムは8つ、どれを選ぶか問題だった!!

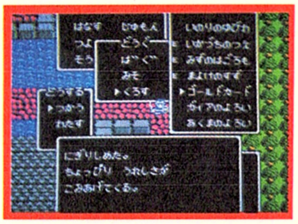


○虹のしずくは竜王の島へ渡る橋をかけるアイテムだ

Iの時には武器や防具は全部で17種類。ロトの剣やロトのよろい以外はみんなお店で売っていたし、持っている武器は買った値段の半値で売ることができた。道具は全部で15種類。その中でも、竜王を倒すのに絶対必要な5つのアイテムは探すのに苦労したもんだ。



ドラクエII 誰に何を持たせるか!! 使い方も複雑になったぞ

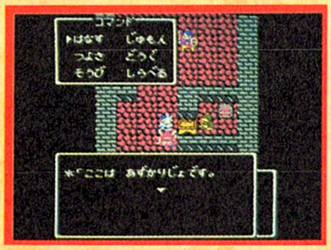


○福引きでゴールドカードが当たるなんて、奇跡に近い

IIでは、武器や防具が全部で36種類アイテムは31種類と、数がどっさり増えていた。王女などは重い鉄のヨロイが装備できなかったりと使い方が複雑になった。入手困難なアイテムも多くほとんど自分で探し出すものばかり。いらない武器は買い値の75%で売れた。

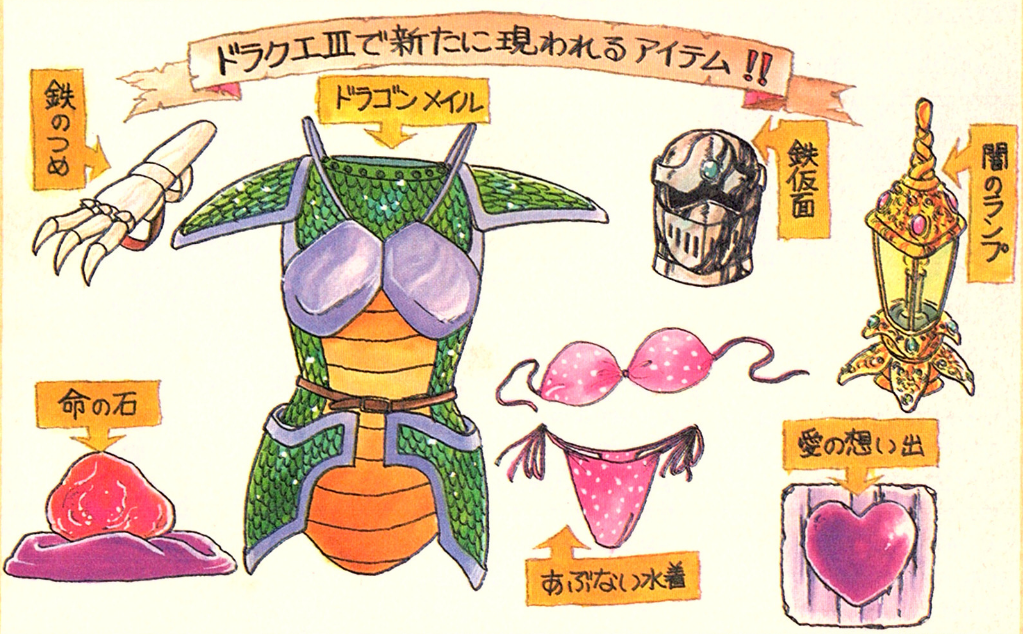


ドラクエIII ドラクエIIの人気アイテムが再登場しさらに内容充実! "あずかりじょ"もできて、欲ばりな旅ができそうだ!!



○アリアハンの町の「あずかりじょ」は酒場の近くにある。物が持ちきれなくなってもあずけとけば安心だねっ

やっぱりスゴイ!! IIIで登場するアイテムの総数はナント約120種類もある。そのうち約70種は武器と防具でそれぞれの職業にあったモノが用意されてる。女の子だけが装備できる「あぶない水着」はもう有名だけどその他にもユニークなアイテムがたくさんありそうだ。IIIでは「あずかりじょ」を活用すれば約120種のすべてを所有することもできる。





徹底比較

強い敵も恐くない！力が弱くても呪文があれば!!

たとえ力の弱いムーンブルグの王女でも唱える呪文は強力だった。勇者や戦士だけでなく、僧侶や魔法使いが重要な意味を持つのは、数多い呪文のためだ。

ドラクエI 攻撃との使い分けが明暗を分ける！



○ラリホーをかけられると手も足も出ないもんな

ギラ
ベギラマ
ラリホー
マホトーン
ホイミ
ベホイミ
リレミト
ルーラ
トヘロス
レミーラ

Iのときには呪文はたったの10種類しかなかったんだ。割とすぐに覚えられて便利だったのがHPを10〜15回復してくれるホイミ。かなりお世話になったはず。もう少しレベルが上がってラリホーが使えるようになると戦いがかなり楽になったはず、だけど効かない敵もいたりしたね。逆に敵にラリホーをかけられたりすると悲惨だった。またどこからでも城に帰れるルーラや、竜王と戦う時に絶対必要なホイミの強力版ベホイミは強い味方だったね。

Iでの最強の攻撃用呪文はベギラマ、かなりのダメージを敵にあたえることができた。自分より弱い敵をパスできるトヘロスは後半での便利度No.1だ。

ドラクエII 2人で使えてその数も倍!!強いぞ!!



○王女の力は弱いけれど、呪文を使えば強かった

バギ
ザラキ
イオナズン
メガンテ
マヌーサ
ルカナン
スクルト
トラマナ
キアリー
ベホマ
ザオリク
アバカム
パルプンテ

IIでは、ローレシアの王子はまったく呪文を使えなかったけど、サマルトリアの王子とムーンブルクの王女の2人が合わせて22種類の呪文を使いこなしてくれた。Iにはなかった敵を惑わせる呪文マヌーサやIのベホイミよりさらに強力にHPが回復するベホマも登場した。それから忘れてはならないのが、何が起るかわからない究極の呪文パルプンテ。さらに王女の使うイオナズン、王子の使うザラキは強力な攻撃用呪文だった。敵にも使うヤツがいたりした。

ドラクエIII その数60種類以上!!まだまだあるぞっ！



○勇者、僧侶、魔法使いがそれぞれ独特の呪文を使うようになった

ベホマズン
ドラゴラム
マホトラ
ラナルータ
マホカンタ

IIIでは、かなり激しい呪文合戦がくり広げられることだろう。なぜかと言うとまだはっきりとした数は分からないけど、60種類以上の呪文が出てくるんだ。こっちの使う呪文が多いってことは、敵キャラの使う呪文もかなり充実しているはずだからね。特に敵が使うバシルーラなんていうのは最悪で、パーティーの仲間が遠くにふっ飛ばされてしまうんだ。まぁ敵に使われちゃう前にやっつけるしかない！ 先手必勝ってトコかな。またIIのベホマをさらに強力にしたベホマズンはパーティー全員のHPを最高値まで回復するスグレモノ。敵キャラのMPを吸い取って自分のMPにしちゃうマホトラなんてのもうれしいね。そして自らドラゴンに変身して戦うというドラゴラムは多分、最高の攻撃用呪文となるだろう。





同じコトをやっていたんじゃツマラナイ 戦闘でもいろんなコトができた方がイイ！

ＲＰＧの基本はレベル上げ。レベルを上げるためには敵をやっつけなきゃいけない。だから、戦いが楽しめないとゲーム自体がつまらなくなってしまう気がする。その点、ドラクエの戦いはいつも刺激的で、楽しさいっぱい！

ドラクエI 新鮮だったコマンド方式の戦い

現れる怪物はいつも一匹、対するプレイヤー側も勇者ひとりだけ、１対１の戦闘だから、今から考えるとヒジョーに単純だった。でも、アクションゲームに慣らされていたボクたちにとって、コマンド方式の戦闘がとても新鮮だったのも確かだ。そのうえ、コントローラ操作に影響されずに、ゲームを楽しめるのがウレシかった。



❶戦闘シーンはとてもシンプル。コマンド選択も簡単で、自分が何をするかを選ぶだけでよかった



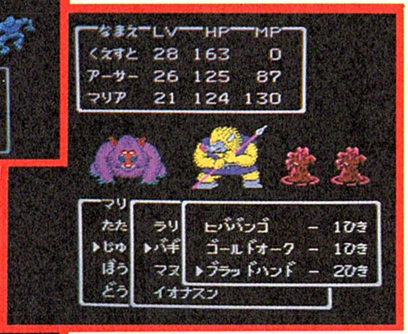
❷だから、戦法らしきものもなく、目の前に現れた敵に対処していればよかった。深い考えはいらなかったのだ



❸基本的な戦い方は、このころからほとんど変わっていないと言ってもイイ。おかれた状況において、最も効果的と思われる行動をとりさえすればよいのだ

ドラクエII パーティープレイが戦闘をオモシロクした





❶❷戦闘フォーメーションの基本は、最初にイヤな相手をやっつけること。ＭＰを奪ったり、仲間を呼ぶヤツだ



❸攻撃だけではなく仲間のフォローも大切な役割だった。戦闘中でも、ＨＰの少ない仲間を、ホイミ系の呪文で助けることができたろ

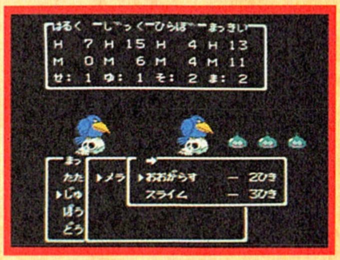


❹敵を知り、己を知れば百戦危うからず。怪物の特徴や呪文の効果を覚えること

初めて体験したパーティー同志の戦いは、確実にゲームのオモシロさを倍増してくれた。初めてとは言っても、基本的な戦い方はＩと大きな違いはなかったので、ゲームを始めた頃は多少のとまどいがあったけれど、容易に慣れることができた。コマンド選択が、多少メンドくさくなったものの、戦法を考えて戦うオモシロさが、それに勝っていたのでまるで気にならなかった。特に、ものの見事に自分の戦法が決まった時には、快感さえ感じたものだ。逆に、裏目に出た時の悔しさは、言葉に表せないほどだった。(大げさかな？)とにかく、１回の戦闘における熱中度が、個人プレイとパーティープレイではまるっきり違うのだ。つい、熱くなっちゃうんだよな。

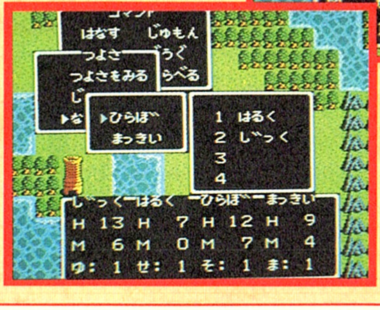
ドラクエIII 戦闘方法がよりバラエティー豊かになった！

基本的な戦闘方法は今まで通りなんだけど、さらに新しい要素がいくつも加わって、よりバラエティーに富んだ戦いを行えるようになったのだ！パーティーアタックができるようになったので、仲間にも攻撃したり、呪文をかけたりできる。あと、戦闘中に武器を持ちかえることも可能になった。ほとんど、やりたいコトはなんでもできると言ってもイイんじゃないかな。特に、呪文をかける時は、敵・味方の区別なく、その場にいる全員を対象に選べてしまうんだ。他に、パーティーの並び方も、戦闘に影響を及ぼしてしまう。こうなると、戦闘だけで、ほとんどゲーム１本分くらい楽しめちゃいそうだ。

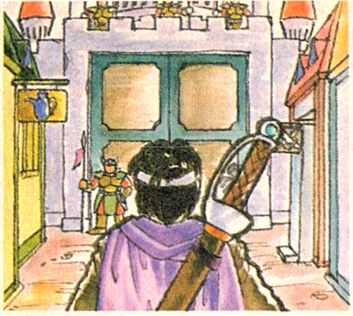


❶ドラクエIIIは、戦闘モードだけで、ドラクエＩのロム１本分くらいのメモリーを使ってるらしいぞ！





❷パーティーは一直線に並んでいる。だから、敵の攻撃を受ける確率は先頭の者ほど大きく、後ろの者ほど小さくなるのだ。弱い者は後ろにおこう
❸パーティーの並べかえもできる。並べかえを行うと、グラフィックもその順番に合わせて変わる

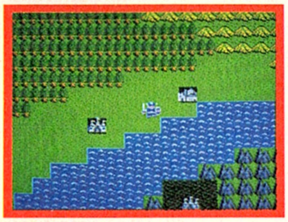


徹底比較

世界が広がるにつれて城や町の数は増え新しい要素が盛りこまれてゆく

城や町は重要な補給基地であり、大事な情報源だから、多い方がイイに決まってる。そのうえ、今までにない便利なお店が増えてたり、新たに工夫がこらされてたりする。城や町も、ゲームとともに進化してきたんだ！

ドラクエ I 数は少ないけどなくてはならないものだった



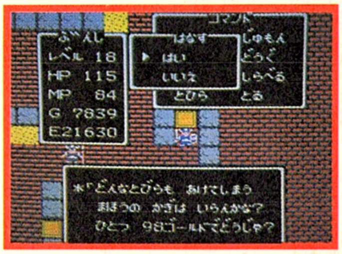
お城の大きさは、1キャラ分しかなかったんだ

初めてやった時は、とてつもなく広く感じたフィールドも、今から考えてみると、そんなに大きいもんじゃなかったんだね。そのうえ、城はふたつだけだし、町や村も合わせて6ヵ所しかない小さな世界だったんだ。城には店が1軒もなかったので、買い物をするには、となりにある町まで行かなきゃいけなかった。町や村の中には、今はもうお目にかかれない店もあったのを覚えている。



聖水だけを売っている、聖水屋なんてのがあった

カギは買うものだったので、カギ屋があった。おまけに、ドアをひとつ開けると、カギもひとつなくなってしまった

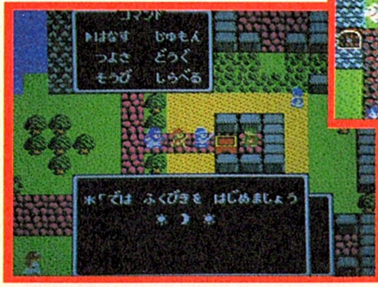


ドラクエ II 数は増えたけどたどりつくのが難かしかった

毒を消したり、呪いを解いたり、仲間を生き返らせてくれた教会。ズイブンとお世話になりました

福引きにハマって、全財産を使い果たした人がいたとかいないとか…



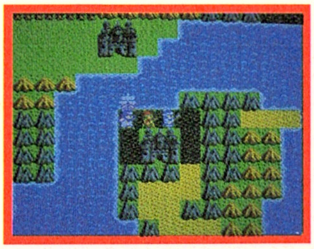




南の小島にある漁師町ザハンは、海のまん中にポツンとあるので捜しづらかった。見るだけなら、誰でも簡単に見れたのに…

ホントに広かったフィールドには、城が6ヵ所にも増えていたし、町や村の数も全部で7ヵ所になった。そのうえ、地下の町や、南の小島にある町などができて、場所にも工夫がこらされていたんだ。そして、城の中にも店ができた。中でも、ラダトーム城は、前作では別々だった城と町が合併してしまい、すっかり昔の面影はなくなってしまった。あと、その昔アレフガルド大陸にあった町や村がすべて、姿を消してしまったのだ。

町や村の中を見てみると、新しい店が登場していた。逆に、なくなってしまった店も何軒かあった。でも、決して不便になるようなことはなかったね。



竜王の城は、しっかりと残っていたのであった

ドラクエ III 数も増えたし内部が数段スケールアップ！

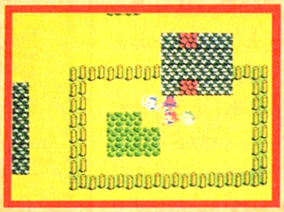
まだ、はっきりした数はわからないけど、前作よりもさらに、城や町が増えてるのは確実だろう。なんたって、フィールドがIIより広くなってるんだから、その分増やすのが当然だろ？ そして、城や町をひとつひとつとっても、中がとても広くなってるらしい。広くなってると言っても、面積ばかりじゃなくて、店に2階があったり、城に地下があったりして広くなってるとゆーこと。そのうえ、酒場・アイテム預り所などの新しい店も登場したりして、かなりスケールアップしてるみたいだね。

ただ、ちょっと残念なのは福引き所がなくなったこと。と思ったら、ちゃんとかわりが用意されている。なんと、モンスター同志が戦う格闘場があるのだ。で、ここでは、勝ちのこるモンスターを予想して、カケ札を買うことができるぞ。とーぜん、カケ札を買ったモンスターが勝てば、カケ金が何倍にもなっちゃう。そして、レベルがあがるほど、大きな勝負ができるようになるんだ。でも、福引きと同じで、ハマらないよーにね。

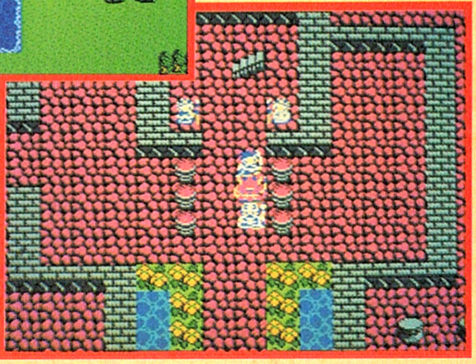


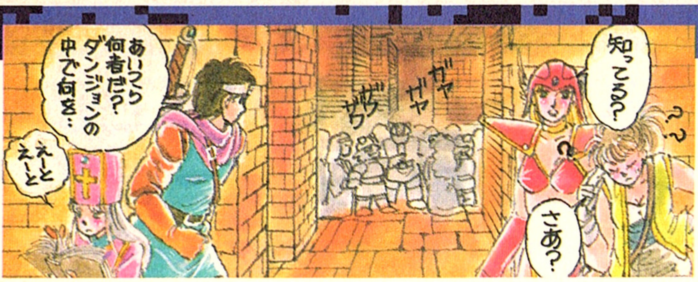
なにも、町はマップ上に見えているものばかりじゃナイ！ 他にも、かくしの村や、地底の町なんかもあるらしいぞ

城にもイロンな仕かけがあるらしい。たとえば、町の中に城があったり、城の地下が洞窟につながってるなんてこともあるのだ



牧場があって、馬がいる。何に使うのか楽しみじゃないか



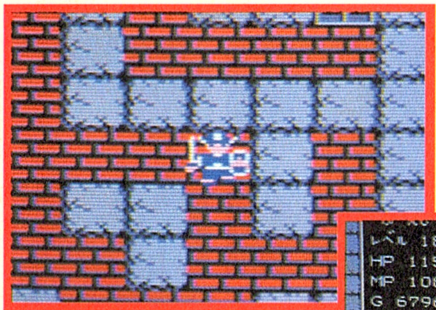


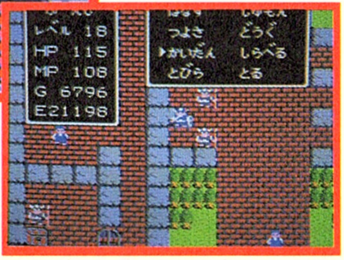
難しいだけじゃなくて楽しめる迷宮になった!

ドラクエと言えば迷宮がつきもの。ズイブンとボクたちを苦しませてくれたものだ。今回も、さらにバラエティーに富んだ迷宮が待ち受けているぞ!

ドラクエI ダンジョン内はまっくらだから明かりが必要

迷路と呼べるものは、ダンジョンしかなかった。ガライの墓とゆーものもあったが、とりあえず地下へ降りるとゆーことで、いちおうダンジョンとさせてもらう。で、その数は、5ヵ所。ガライの墓の地下と、竜王の城が、ちょっと難しいぐらいだった。ただ、ダンジョン内は真っ暗闇だったので、進む道を知るためには、たいまつかレミーラの呪文で、明かりをともさなければならなかった。今考えると、とてもメンドくさいコトをしてたんだね。





○たいまつとレミーラでは、明るくなる範囲と時間が違っていた。レミーラの方が、広く長く照らすことができた

○階段の昇り降りは、"かいだん"のコマンドを使わなくてはならなかった

ドラクエII あんまり迷路が難し過ぎるのも考えモノ!

ダンジョンのほか、新たに塔が増えたので、その数は前作の倍以上の11ヵ所にもなった。で、ダンジョンにしても塔にしても、明かりをともす必要がなくなった。ナゼかとゆーと、あまりにうっとおしいんで、暗くするのをやめちゃったからなんだ。そして、難しさがハンパじゃなかったね。そりゃあ確かに、簡単な迷宮もあるにはあるから、全部が難しいとゆーワケじゃないんだけど。特にイヤだったのが、落し穴。1度落ちると、ワケがわからなくなって、ボコボコ落っこちるんだもん。もう抜け出せないかと思ったよ。

○"かいだん"コマンドはなくなったのだ





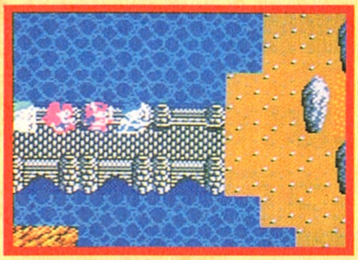
○ダンジョン内は、初めから明るかったけど、見える範囲は限られていた。壁の外側は見えなかった



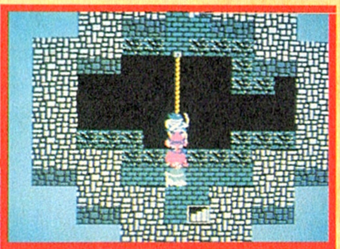
○塔の屋上から、アイテムを身につけて飛び降りると、川を渡れる場所もあったね

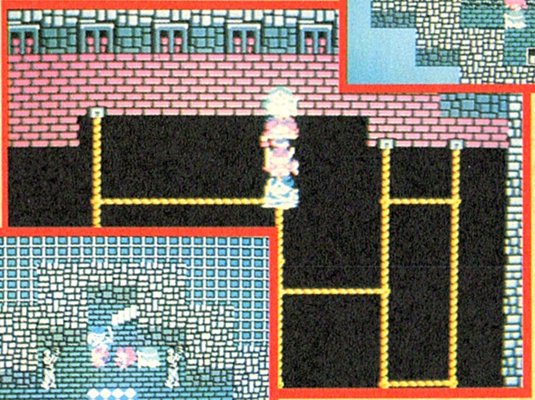
ドラクエIII マッピングしなくても悩まずにクリアーだ!

塔とダンジョンを合わせると、全部で約20ヵ所もある。なかには、今回新しく、難破船とピラミッドがひとつずつ登場するんだ。そして、すべての迷宮は、ひとつひとつ違うタイプになっているうえ、それぞれにいろんな趣向がこらされている。おまけに、マッピングしなくても、歩いて頭で覚えられる程度のマップなんだよね。とにかく、迷路で悩ませるのではなく、迷宮を楽しんでもらおうとゆー考えなのだ。だから、迷路は単純だけど、見たことのない仕かけがいっぱい作られているぞ。ただ、あんまり気合を入れて迷宮に入ると、拍子抜けすることがあるかもしれない。まぁ、あんまり気張らずに、気楽に入っちゃうしかナイ!



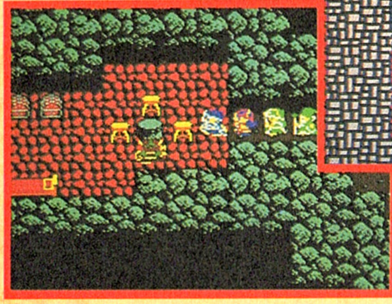
○ダンジョンの中に湖があったりするので、かなり広そうだ。迷宮をすべて合わせると、フィールドの面積よりも広いとゆー話があるほどなんだ





○ロープは絶対に切れることはないから安心を。ただ、落ちちゃうことはあるから、注意はするよーに

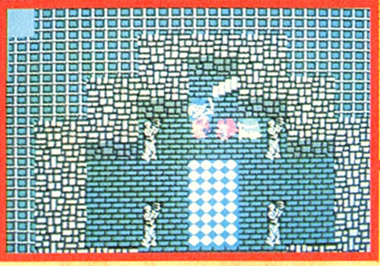
○ロープの上は縦横無尽に歩けるぞ。アミダのようだがアミダじゃない!





○塔にも部屋がある!

○ダンジョン内に人が住んでいる。これがホビット族なのだろうか



○迷宮の中なんかにある宝箱は、1度開ければ、閉まらない。だから、すでに通った所の目印にもなってしまうのだ



徹底比較

ゲームがパワーアップするごとに、敵キャラたちも強くなってきた！

はっきり言って、ドラクエシリーズを支えているのは敵キャラたちだね！ その種類の多さとユニークさは、もう他のゲームじゃ勝負にならないっ!!

ドラクエ I スライムのデビュー作!! とっても懐しいやつらだ。

多い多いと思ってたけど、実はＩの時には敵キャラは約40種しかいなかったんだ。しかも、一匹ずつしか出て来なかったから、今思えば戦いはとても単純なものだったワケだね。敵キャラの中で人気があったのって言えば、カワイサ一番のスライム、お金もうけにうってつけのゴールドマン。逆に嫌われ者にはすばしっこい影の騎士や、ラリホーしてくるメイジキメラがいたね。



ドラクエ II 一挙にＩの2倍の種類に！ しかも、パーティだっ!!

IIになると敵キャラの種類はど〜んと増えて約80種になった。しかも、敵キャラのくせにパーティを組んで出てくるようになったから、戦う時かなり痛い目にあった人も多いことだろう。やっぱり人気No.1だったのは、なんといってもスライム！ 弱いけど何かけなげなヤツだった。IIでは仲間を増やしてがんばっていた。不思議な踊りでMPをうばうどろ人形なんてのもいた。



ドラクエ III 未だに分らないことばかりでもスゴイって事は確か！

ナント約150種類!! IIIの敵キャラはその種類においても、ユニークさにおいても、Ｉ・IIをはるかにしのぐヤツらだぞ。特にIIIでは呪文を使う敵キャラが増えているようだ。自分より強いモンスターを呼んで応えんさせてしまうヤツやら、パーティの仲間をはるかかなたにふっとばしてしまったりなど、とんでもない攻撃パターンで待ちうけているらしい。また、憎めないやつスライムはIIIでも健在、スライムつぶりなる新種を加えてカワユくお出迎え(?)してくれる予定だ。そして期待の新人の中には、いもむしのバケ物といえるキャタピラーや、熱いけむりを吹くヒートスモークのように思わず笑っちゃうようなヤツや、まほうつかいなんてまぎらわしい名前のキャラもいるんだ。





復活の呪文で800文字も、バッテリーバックアップを使えば楽々セーブできる

Iは20、IIは52、IIIは800！　これなんの数字かわかるかな？　そう、復活の呪文の字数だよね。おっと、IIIは復活の呪文があったとしたら800字くらいだったろうなってことだよ。てなわけで、復活の呪文について比較しちゃおう！

ドラクエI　初めて見るひらがなのパスワードにビックリ！

ＲＰＧでつきものなのがパスワード。ドラクエでは、このパスワードのことを復活の呪文といったね。Iの復活の呪文は、最高20文字しかなかったのだ。今から考えると、えらく短かったなって気がする。呪文を聞ける場所も、スタート地点のラダトーム城だけだった。まぁマップはそんなに広くなかったから、１ヵ所だけでも、そんなに苦労しなかったけどね。それから、呪文じゃないんだけど、ゲームをはじめる時に登録する名前によって、強さが違ったっていうのは、ドラクエIならではの特徴といえる。



復活の呪文が聞けるのはラダトーム城の王様だけだ



まえと全く同じ状態で再び王様の所からスタート！

ドラクエII　あまりに長すぎたからまちがえることも多かった

ドラクエIに比べて、スケールがドデカくなったIIでは、復活の呪文も一挙に52文字に増えた。こんだけ長い呪文だっただけに、写し間違えて、今までの苦労をパーにしちゃった！　なんてのは、誰でも１度は経験したはず。同じ失敗をくり返さないために、呪文を２回ずつ紙に書いてた用心深い人もいたくらいだ。呪文を聞ける場所は、ローレシア城やロンダルキアなど全部で７ヵ所。他にも、「ふっかつのたま」なんていうアイテムを使えば、戦闘中以外はどこからでも、復活の呪文を聞けたりしたのだ。



お城の他、町やほこらなどでも復活の呪文が聞けた



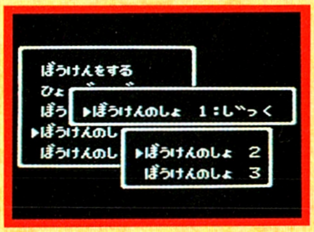
いちばん最後に復活の呪文を聞いた所から始まる

ドラクエIII　ボタンひとつで簡単にセーブできちゃうぞ！

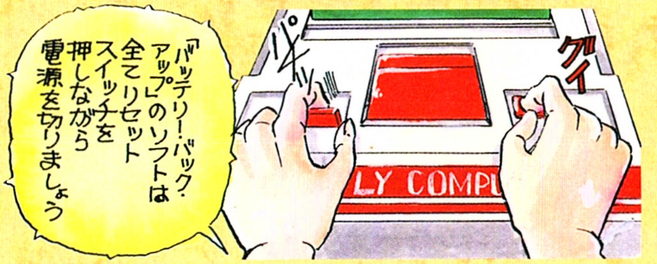
ドラクエIIIでは、今までにない超ド級のスケールなので、復活の呪文でゲームをセーブしようとすると、ぬわんと800字という、とてつもない文字数になってしまうのだ。いくらなんでも、こんな長ったらしい呪文を写してたら日が暮れちゃう（ちょっとオーバーかな？）ってことで、IIIはＢ・バックアップ利用することになった。これはゲームを中断したいとき、王様の所で冒険の書に登録してもらえばいいわけだ。わざわざ復活の呪文をメモらなくても、だいじょうぶってわけだ。便利になったもんだね。



王様に会えば、ボタンを押すだけでセーブができるんだよ



もう、復活の呪文を写しまちがえてやり直し、なんてことはなくなる！



ドラクエIIIはスゴそうだ！



ドラゴンクエストが、初めてボクたちに、ＲＰＧのオモシロサを教えてくれた。そして、ドラクエのとりこになった

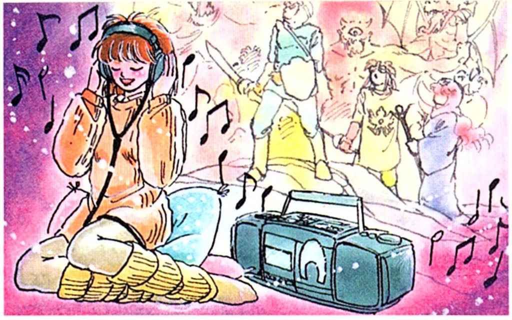


ＲＰＧブームの火付け役となったのが、ドラクエIIだった



ただ単に、ムズカシクなったんじゃないのが、ドラクエIIIのイイところ。前作までの反省点（そんなのあるのかな？）をふまえたうえで、とにかくゲームを楽しめるように作られているのだ

今回、こうしてドラクエシリーズを、いろんな面から比較してみたんだけど、あらためてドラクエIIIのスゴさを実感してしまった。ホント、IとIIがたばになってもかなわない、って感じだね。比較されているIとIIだって、未だに名作と言われ続けてるほどのゲームなんだよ。それが、比べものにならないくらいなんだからね。まあ、いくら言ってみたところで、感じてることの10分の１も、わかってはもらえないんじゃないかな。結局、自分でやってみるしかないんだよね。そして、みんなにも、ドラクエIIIのスゴさを実感してもらいたいな！



徹底比較 ドラゴンクエストI・II・III

ゲームのBGMにとどまらないっ！ドラクエの音楽はバロックの世界

ドラクエシリーズは、ゲームミュージックの存在を確立した。IIIでは、I・IIをはるかにこえる曲数とバリエーションでゲーム世界を鮮やかに演出してくれるだろう。

ドラクエI 聞いただけで鮮やかにあの場面が浮んでくる

ゲームミュージックを単なるゲームのBGMから本格的な〝音楽〟へと引き上げた金字塔的な存在。'87年8月20日には、あのサントリーホールでライヴ・コンサートまで催されたんだから、まさしく本物だね。オーケストラバージョンはクラシック音楽の組曲の形式で構成されていて、聞けばさらにゲームの世界が広がってゆくスグレモノだ。



今となってはなつかしい気持ちで聞けちゃうこの一枚！ゲームの気分をたっぷり味わってね





ゲームミュージック初のライブレコーディング。こんな盛り上がりもドラクエならではだ



ゲーム中の曲をメドレーにした、とっても楽しくて元気な吹奏楽バージョンのマーチだ。吹奏楽用スコアつき

ドラクエII 人数が増え場面が増えそして曲数も増えた！

IにつづいてIIもオリジナルバージョンとオーケストラバージョンで構成されたLPレコードが発売された。Iの風格あるイメージがそのままうけ継がれた格調高いメロディーは一聴の価値アリだ。このドラクエシリーズの音楽を聞いて、クラシック音楽に興味を持ったって人も、きっと多いはずだ。



クリアした人が聞いたら思わず涙。そうじゃない人が聞いたら思わずゲームしたくなるぞ

ドラクエIII さらに奥深く美しく、ゲームを越えた名曲群！

オープニングのドラゴンクエスト・マーチはI・IIと同じ。この曲はもうすっかりドラクエの顔になったようだ。IIIでは、I・IIに比べてその世界もずっと広くなったしイベントも数多くあるから、音楽のバリエーションもずっと多くなった。ゲームする前に聞くも良し、クリアしてから聞くも良し！



レコードは2枚組、CD、テープとも3/17発売。楽しみだね



レコーディング潜入ルポ!!
超一流の演奏者がドラクエを奏でる!!

NHK交響楽団演奏、すぎやまこういち氏指揮による、「ドラゴンクエストIII〜そして伝説へ〜」のレコーディングは、昨年12月14日、東京・千駄ヶ谷にあるビクタースタジオで行われた。

「映画に映画音楽があるように、ゲームにゲームミュージックという新しい音楽のジャンルが生まれました。ただゲームを効果としての音楽でなく、ゲームを盛り上げ、楽しみたいという気持で作曲しました。この曲を通じて皆さんに感じていただきたいのは〝勇気〟ですね」と、すぎやま氏の語る通り、テスト中の演奏を聞いてるだけで、胸がわくわく！ドラクエの世界を感じた。



自ら、ゲーム大好き人間を自称するすぎやま氏



レコーディングが行われたのはココ！本番中は立入り禁止!!



レコーディングのあい間、くつろぐ一時。レコーディングは夜まで続く



すぎやま氏の指揮にも熱が入る。すばらしい音楽はここから生まれる